

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN SSCS MENGGUNAKAN
BAHAN AJAR GAMIFIKASI**



**REKASEPTI ANGGRAINI
NPM : 1711050204**

Program Studi Pendidikan Matematika

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1442 H/2021 M**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN SSCS MENGGUNAKAN
BAHAN AJAR GAMIFIKASI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan**

Oleh

**REKASEPTI ANGGRAINI
NPM. 1711050204**

Jurusan : Pendidikan Matematika

Pembimbing I : Dr. Achi Rinaldi, S.Si, M.Si

Pembimbing II : Rizki Wahyu Yunian Putra, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1442 H/2021 M**

ABSTRAK

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SSCS MENGGUNAKAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI

Oleh

Rekasepti Anggraini

Kemampuan pemahaman konsep matematis adalah kemampuan memahami suatu ide-ide matematika dalam memecahkan suatu masalah. Berdasarkan hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik di MTsN 2 Lampung Selatan tergolong masih rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya ialah penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi dengan model pembelajaran konvensional sebelumnya. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif. Sampel penelitian ini menggunakan 3 kelas yaitu kelas eksperimen 1 (VIII G), kelas eksperimen 2 (VIII H), dan kelas kontrol (VIII I) kelas eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi, kelas eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS), dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *konvensional*. Analisis data dengan menggunakan uji anova satu jalan dan teknik pengambilan data menggunakan test dan dokumentasi. Adapun hasil analisis data yang diperoleh bahwa kelas eksperimen

yang diterapkan model pembelajaran Search, Solve, Create and Share (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi memiliki peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan rata-rata interpretasi n-gain yaitu 0,680, sedangkan kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) memiliki peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan rata-rata n-gain yaitu 0,594 dan untuk kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *konvensional* memiliki rata-rata interpretasi 0,471. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi lebih baik daripada model pembelajaran *konvensional*.

Kata kunci: **Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis, Model Pembelajaran Serch, Solve, Create And Share (SSCS), dan Bahan Ajar Gamifikasi.**





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887

PERSETUJUAN

Judul Skripsi

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS
PESERTA DIDIK MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN SSCS MENGGUNAKAN
BAHAN AJAR GAMIFIKASI**

Nama

Reksepti Angraini

NPM

1711050204

Jurusan

Pendidikan Matematika

Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam sidang
Munaqsyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan
Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Achi Rinaldi, M.Si

Rizki Wahyu Yunian Putra, M.Pd

NIP. 19820204 200604 1 001

NIP. 19890605 201503 1 004

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Dr. Nanang Supriadi, M.Sc

NIP. 19791128 200501 1 005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SSCS MENGGUNAKAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI** disusun oleh: **REKASEPTI ANGGRAINI NPM. 1711050204**, Jurusan **Pendidikan Matematika** telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah pada hari/tanggal: **Kamis / 22 Juli 2021**.

TIM SEMINAR

Ketua : Dr. Imam Syafei, M.Ag

Sekretaris : Abi Fadila, M.Pd

Pembahas Utama : Fredi Ganda Putra, M.Pd

Pembahas I : Dr. Achi Rinaldi, S.Si., M.Si

Pembahas II : Rizki Wahyu Yunian Putra, M.Pd

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 19640828 198803 2 002



MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

Artinya : janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, Padahal kamulah orang-orang yang paling Tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman. (QS. Ali 'Imran (3):139¹)



¹Ali 'Imran 139, *Al-Qur'an Tafsir Perkataan Al-Ihsan*.

PERSEMBAHAN

Teriring doa dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam perjalanan hidupku. Dengan segenap jiwa dan ketulusan hati ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ketiga orang tuaku tercinta, Ayahanda Mat Soleh yang telah mendoakanku, berkorban memberikan segalanya untukku, membanting tulang memeras keringat demi memenuhi kebutuhanku, Ibunda Hj. Halijah (Alm) yang sudah melahirkanku ke dunia ini dengan mempertaruhkan nyawanya dan mendidikku ketika saya kecil, semoga Ibu tenang dan bahagia di alam sana dan dapat melihat kesuksesan yang saya raih kini dan nanti, dan Ibundaku Haryanti yang telah menyayangiku dan mendoakanku serta mendidikku sampai saya menjadi seperti ini. Kasih kalian tiada tara serta pengorbanan yang tidak bisa ananda balas dengan apapun jua.
2. Kakakku Farizal Tamrin yang senantiasa memberi dorongan, motivasi, mendoakanku serta yang senantiasa menantikan keberhasilanku, bahkan tidak henti-hentinya selalu membantuku.
3. Almamater ku tercinta UIN Raden Intan Lampung

RIWAYAT HIDUP

Rekasepti Anggraini, dilahirkan pada tanggal 15 September 1999, di desa Palas Aji Kecamatan Palas, Kabupaten Lampung Selatan. Peneliti merupakan anak kedua dari dua saudara yang dilahirkan oleh bapak Mat Soleh dan Ibunda Hj. Halijah, dan dibesarkan oleh ibunda Haryanti.

Penulis menempuh pendidikan dasar di SDN Palas Aji lulus tahun 2011, MTS Negeri 2 Lampung Selatan lulus pada tahun 2014 dan melanjutkan pendidikan di MAN 1 Bandar Lampung lulus pada tahun 2017. Peneliti melanjutkan pendidikan selanjutnya di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung dan terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika (PMTK) pada tahun 2017.

Selama menempuh pendidikan penulis pernah mengikuti berbagai organisasi diantaranya: MAN ; Seni Tari, Pramuka kemudian penulis juga bergabung dalam kepengurusan pramuka sebagai ketua koordinator cabang seni putri. Selama penulis menjadi mahasiswa di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung penulis pernah mengikuti organisasi Eksternal yaitu PMII dan kemudian pernah mengikuti unit kegiatan mahasiswa (UKM) PIK Sahabat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita. Shalawat dan salam senantiasa selalau tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW. Berkat petunjuk dari Allah jualah akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul: **Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran SSCS Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis merasa perlu menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Moh Mukri, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Nanang Supriadi, M.Sc selaku ketua jurusan Pendidikan Matematika.
4. Bapak Dr. Achi Rinaldi, M.Si selaku pembimbing I dan Bapak Rizki Wahyu Yunian Putra, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
5. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama ini.
6. Bapak Dr. Garum, S.Pd.I.,M.Pd selaku Kepala Sekolah MTsN 2 Lampung Selatan, Ibu Al Husna, S.Pd selaku guru bidang study matematika kelas VIII, dan anak-anak kelas VIII G, VIII H, dan VIII I MTsN 2 Lampung Selatan yang telah memberikan bantuan terselesainya skripsi ini.
7. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang tercinta dan kebanggaan.

8. Sahabat-sahabat ku: Yushtika Muliana Pubian, Nana Safitri yang selalu membantu dan berjuang bersama menikmati suka duka bersama.
9. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2017 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih untuk semuanya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan ini, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang penulis kuasai. Oleh karenanya kepada para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-saran yang sifatnya membangun.

Akhirnya, dengan iringan terimakasih penulis memanjatkan do'a kehadiran Allah SWT, semoga jerih payah dan amal bapak-bapak dan ibu-ibu, sahabat serta teman-teman sekalian akan mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan para pembaca pada umumnya. Amin.



Bandar Lampung, 2021

Rekasepti Anggraini

NPM. 1711050204

DAFTAR ISI

Halaman

COVER

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	11
I. Sistematika Penulisan	13

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Teori Yang Digunakan.....	14
1. Pemahaman Konsep Matematis	14
2. Model Pembelajaran	19

3. Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, and Share</i> (SSCS)	20
4. Bahan Ajar	24
5. Bahan Ajar Gamifikasi.....	26
6. Model Pembelajaran Konvensional.....	27
B. Kerangka Berpikir.....	28
C. Pengajuan Hipotesis.....	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian Metode Penelitian	32
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	32
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data	33
1. Populasi.....	33
2. Sampel	34
3. Teknik Pengumpulan Data	34
D. Definisi Operasional Variabel	39
E. Instrumen Penelitian	40
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Data.....	40
1. Uji Validitas	40
2. Uji Reliabilitas	42
3. Uji Tingkat Kesukaran	43
4. Daya Beda.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	46
1. Uji Normalitas	46
2. Uji Homogenitas.....	47
3. Uji Hipotesis.....	48
4. Uji Komparasi Ganda	49
5. Normalitas (N-Gain).....	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	52
1. Uji Validitas	52
2. Uji Reliabilitas	53

3. Uji Tingkat Kesukaran	54
4. Uji Daya Pembeda Soal	54
5. Kesimpulan Uji Coba Tes	55
B. Uji Tes Awal (<i>Pretest</i>) Kemampuan Pemahaman Konsep	57
1. Deskripsi Data Hasil <i>Pretest</i>	58
2. Uji Prasyarat Analisis Data	59
C. Uji Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Pemahaman Konsep Matematis	61
1. Deskripsi Data Hasil <i>Posttest</i>	62
2. Pengujian Prasyarat Analisis Data.....	63
D. Data Amatan N-Gain Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	66
1. Deskripsi Data Hasil N-Gain.....	67
2. Pengujian Prasyarat Analisis Data.....	68
E. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis	71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	76
B. Rekomendasi.....	76

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Konsep	5
1.2 Data Hasil Wawancara Kemampuan Pemahaman Konsep Pendidik	6
2.1 Pedoman Penskoran Pemahaman Konsep Matematis	16
2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, and Share (SSCS)</i>	23
3.1 Hasil Penelitian	33
3.2 Pedoman Penskoran Pemahaman Konsep Matematis	36
3.3 Kriteria Koefisien Reliabilitas	43
3.4 Kriteria Indeks Kesulitan Soal	44
3.5 Interpretasi Nilai Daya Pembeda	45
3.6 Rangkuman Analisis Variansi Satu Jalan	49
3.7 Klasifikasi Gain Ternormalitas	51
4.1 Validitas Item Soal Tes Pemahaman Konsep	53
4.2 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal	54
4.3 Hasil Uji Daya Pembeda Soal	55
4.4 Kesimpulan Hasil Uji Coba Instrumen	56
4.5 Daftar Nilai Tes Awal (<i>Pretest</i>) Pemahaman Konsep Matematis	57
4.6 Deskripsi Data Hasil <i>Pretest</i> Pemahaman Konsep Matematis	58
4.7 Data Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Dengan $\alpha = 5\%$	59
4.8 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	60
4.9 Hasil Uji Anova Satu Jalan <i>Pretest</i>	60
4.10 Daftar Nilai Postest Pemahaman Konsep Matematis	61
4.11 Deskripsi Data Hasil <i>Postest</i> Pemahaman Konsep Matematis	62
4.12 Data Hasil Uji Normalitas <i>Postest</i> Dengan $\alpha = 5\%$	63
4.13 Hasil Uji Homogenitas <i>Postest</i>	63

4.14 Hasil Uji Anova Satu Jalan <i>Postest</i>	64
4.15 Hasil Uji Komparasi Ganda <i>Postest</i>	65
4.16 Data Uji N-Gain Pemahaman Konsep Matematis	66
4.17 Deskripsi Data N-Gain Pemahaman Konsep Matematis	67
4.18 Data Hasil Uji Normalitas N-Gain Dengan $\alpha = 5\%$	68
4.19 Hasil Uji Homogenitas N-Gain	68
4.20 Hasil Uji Anova Satu Jalan N-Gain	69
4.21 Hasil Uji Komparasi Ganda N-Gain	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	28
2.2 Kerangka Berpikir	29



DAFTAR LAMPIRAN

Lampira	Halaman
1. Daftar Siswa Kelas VIII G	83
2. Daftar Siswa Kelas VIII H	84
3. Daftar Siswa Kelas VIII I	86
4. Pedoman Penskoran Pemahaman Konsep Matematis	88
5. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Pemahaman Konsep Matematis	91
6. Soal Uji Coba Tes Pemahaman Konsep Matematis	94
7. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	98
8. Analisis Validitas Uji Coba.....	104
9. Perhitungan Manual Uji Validitas Tiap Butir Soal	107
10. Analisis Reliabilitas Uji Coba Soal	110
11. Hasil Perhitungan Reliabilitas Butir Soal.....	113
12. Analisis Tingkat Kesukaran Uji Coba Soal.....	115
13. Perhitungan Manual Tingkat Kesukaran Tiap Butir Item Soal.....	118
14. Analisis Daya Beda Uji Coba Soal	121
15. Hasil Perhitungan Daya Beda Butir Soal	124
16. Kesimpulan Uji Coba Soal.....	126
17. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i>	127
18. Soal <i>Pretest</i>	129
19. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i>	132
20. Data Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	135
21. Deskripsi Data Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep.....	141
22. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 1.....	144
23. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 2.....	147
24. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	150
25. Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	153
26. Anova <i>Pretest</i>	156
27. Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i>	157
28. Soal <i>Posttest</i>	159
29. Kunci Jawaban Soal <i>Posttest</i>	162
30. Data Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	

Matematis	166
31. Deskripsi Data Hasil <i>Postest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep.....	172
32. Uji Normalitas <i>Postest</i> Kelas Eksperimen 1	175
33. Uji Normalitas <i>Postest</i> Kelas Eksperimen 2	178
34. Uji Normalitas <i>Postest</i> Kelas Kontrol.....	181
35. Uji Homogenitas <i>Postest</i>	184
36. Uji Anova dan Komparasi Ganda <i>Postest</i>	187
37. Data Hasil N-Gain Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	188
38. Deskripsi Data Hasil N-Gain Kemampuan Pemahaman Konsep.....	192
39. Uji Normalitas N-Gain Kelas Eksperimen 1	195
40. Uji Normalitas N-Gain Kelas Eksperimen 2	198
41. Uji Normalitas N-Gain Kelas Kontrol	201
42. Uji Homogenitas N-Gain	204
43. Uji Anova dan Komparasi Ganda N-Gain	207
44. Silabus dan RPP.....	208
45. Surat Keterangan Validasi	251
46. Lembar Penilaian Validasi RPP.....	257
47. Lembar Penilaian Validasi Soal	263
48. Surat Pra-Penelitian	266
49. Surat Penelitian.....	267
50. Dokumentasi.....	268

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pada bagian awal, untuk mendapatkan gambaran jelas tentang judul penelitian yang akan diteliti ini, maka dibutuhkan adanya suatu penjabaran mengenai istilah yang terdapat di dalam judul penelitian ini supaya tidak terjadinya kesalahan pemahaman dalam penafsiran. Penegasan judul dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami suatu ide matematika dalam memecahkan suatu masalah yang dinilai dalam pembelajaran matematika.
2. Model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Model pembelajaran SSCS juga dapat digunakan untuk mendorong peserta didik untuk lebih mengasah kemampuan pemecahan masalah yang ada.
3. Bahan ajar gamifikasi merupakan bahan ajar yang di dalam materi pembelajarannya disajikan dalam bentuk gambar, terdapat pertanyaan dan percakapan tentang suatu gambar tersebut yang menceritakan suatu masalah yang terdapat pada gambar tersebut yang harus diselesaikan sebagai materi pembelajaran.

B. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah suatu ilmu pasti, yang mana di dalamnya terdapat rumus, simbol, teorema dan bilangan, baik bilangan ganjil maupun genap. James and James (1976) mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang terbagi dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri. Di dalam *Al-Qur'an*

pun banyak ayat yang berkaitan dengan matematika salah satu contohnya ada dalam surat *Al-Fajr* ayat 3 yang berbunyi :

وَالشَّفَعِ وَالْوَتْرِ

Artinya : “dan yang genap dan yang ganjil”. (Q.S *Al-Fajr* 3)²

Pada surat *Al-Fajr* ayat 3 bisa kita lihat bahwa ayat ini menjelaskan tentang yang genap dan yang ganjil, yang mana dapat kita kaitkan dengan matematika yang berarti bilangan genap dan bilangan ganjil.

Matematika sebagai ilmu dasar mempunyai peranan yang sangat penting dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh sebab itu, dalam dunia pendidikan matematika dipelajari oleh semua peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar sampai pada perguruan tinggi. Pentingnya matematika ini mengharuskan untuk setiap orang yang mengecap dunia pendidikan memiliki pemahaman akan konsep matematika itu.³ Beberapa hal penting dalam pemecahan masalah matematika adalah kemampuan pemahaman konsep matematis, untuk mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman konsep matematis peserta didik diperlukan sebuah solusi, yaitu diantaranya penggunaan model pembelajaran.⁴

Pendidikan adalah sarana penting yang digunakan untuk dapat menciptakan manusia yang berpotensi serta berkualitas. Berhasilnya pendidikan formal di suatu Negara merupakan cermin dari suatu mutu pendidikan yang tinggi, dan kualitas pendidikan juga berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah itu sendiri.⁵ Pendidikan juga berperan

²Al-Fajr 3, *Al-Qur'an Tafsir Perkataan Al-Ihsan.*, n.d.

³Diyah Hoiriyah, “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa,” *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains* 7, no. 01 (June 30, 2019): 123, <https://doi.org/10.24952/logaritma.v7i01.1669>.

⁴Dona Dinda Pratiwi, “Pembelajaran Learning Cycle 5e Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis,” *IAIN Raden Intan Lampung* No. 2 Vol. 7 (2016): Hal 191-202.

⁵Hery Susanto Achi Rinaldi & Novalia, “Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika,” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 6, No. 2 (2015): hal 203-217.

penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas serta demokratis. Oleh sebab itu, pendidikan harus selalu dilakukan pembaharuan demi untuk meningkatkan kualitas serta kuantitas pendidikan suatu bangsa. Penataan pendidikan yang baik adalah salah satu upaya untuk meningkatkan kemajuan suatu bangsa serta terciptanya dunia pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Sama halnya dengan isi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yaitu tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Pasal 3 UU tersebut menyatakan, "Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk kepripadian seseorang serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan agar berkembangnya potensi peserta didik sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, berakal, cakap, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".⁶ Pasal ini merupakan suatu dasar dari suatu pengembangan pendidikan sebuah karakter yang tujuannya untuk membentuk karakter manusia khususnya generasi muda dan generasi milenial pada era saat ini. Setiap tingkatan kehidupan manusia selalu beriringan dengan suatu proses pendidikan yang berkembang. Sehingga tidak dapat kita pungkiri bahwa masalah pendidikan sangat penting dalam suatu kehidupan.

Pemahaman konsep matematika merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran matematika. Pemahaman konsep matematika juga merupakan landasan penting untuk menyelesaikan persoalan-persoalan matematika maupun persoalan-persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan untuk memahami konsep-konsep pada matematika adalah hal yang diperlukan untuk belajar matematika. Sehingga untuk paham matematika umumnya melibatkan suatu tindakan.

⁶Binti Maunah, "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa," *Jurnal Pendidikan Karakter*, no. 1 (April 20, 2016), <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.8615>.

Oleh sebab itu, keberhasilan belajar matematika peserta didik dapat diukur melalui kemampuan pemahaman konsep matematis.⁷ Salah satu penyebab lemahnya peserta didik dalam pembelajaran matematika adalah kurangnya kemampuan pemahaman konsep-konsep dasar matematika yang berkaitan dengan ide-ide pokok bahasan sub bab yang akan di bahas, dan terlalu banyaknya peserta didik yang dituntut untuk memahami konsep matematis yang baru tanpa menguasai kemampuan pemahaman konsep matematis yang sebelumnya.⁸ Sehingga banyak peserta didik yang akhirnya hanya dapat menguasai konsep matematis yang baru tanpa memahami dasar-dasar pemahaman konsep matematis yang ada sebelumnya.

Pemahaman konsep matematis merupakan hal yang sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam menuntut ilmu pendidikan, hal ini selaras dengan firman Allah dalam surah Al-Ghasyiyah ayat 17-20 yang berbunyi :

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْآيَاتِ كَيْفَ خُلِقَتْ ﴿١٧﴾ وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ ﴿١٨﴾
وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ ﴿١٩﴾ وَإِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ ﴿٢٠﴾

Artinya : “Maka Apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana Dia diciptakan, dan langit, bagaimana ia ditinggikan? dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan? dan bumi bagaimana ia dihamparkan?”. ((Q.S Al-Ghasyiyah 17-20))⁹

Pada surat di atas dapat kita lihat dari arti suratnya bahwasannya makna yang terkandung dalam surat tersebut Allah memerintahkan kita sebagai umatnya dianjurkan untuk membaca,

⁷Ramadhani Dewi Purwanti Dona Dinda Pratiwi & Achi Rinaldi, “Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Geogebra Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif,” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 7, No. 1 (2016): hal 115-122.

⁸Ratni Purwasih and M Pd, “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Dan Self Confidence Siswa Mts Di Kota Cimahi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing” 9 (2015): 10.

⁹Al-Ghasyiyah 1-8, *Al-Qur’an Tafsir Perkataan Al-Ihsan.*, n.d.

memperhatikan serta memahami semua ciptaannya dari segala sesuatu baik yang kita sudah ketahui maupun yang belum kita ketahui. Pada ayat ini juga bisa kita simpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep sangat dibutuhkan dalam kehidupan kita. Terlebih lagi dalam dunia pendidikan kemampuan pemahaman konsep matematis itu sangat penting apalagi dalam pelajaran matematika dimana kemampuan pemahaman konsep sangat dibutuhkan untuk memecahkan suatu masalah ketika mengerjakan soal matematika bahkan pemahaman konsep juga dibutuhkan untuk memahami suatu teorema-teorema dan rumus-rumus yang ada di dalam pembelajaran matematika. Itulah sebabnya mengapa dalam pembelajaran matematika dibutuhkan kemampuan pemahaman konsep matematis bagi peserta didik.

Kenyataan bahwa pemahaman konsep matematis peserta didik masih rendah dapat kita lihat dari hasil uji soal peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Lampung Selatan melalui prapenelitian yang telah peneliti lakukan sebagai berikut :

Tabel 1.1
Data Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Konsep
Peserta didik kelas VIII MTsN 2 Lampung Selatan

Kelas	Interval Nilai		Jumlah Peserta
	Nilai < 70	Nilai ≥ 70	
VIII G	22	8	30
VIII H	21	9	30
VIII I	24	6	30
Jumlah	67	23	90

Sumber : Olah data Pra-penelitian MTsN 2 Lampung Selatan¹⁰

Berdasarkan hasil data pada tabel 1.1 di atas dapat kita lihat bahwa hasil pra penelitian yang dilakukan di sekolah MTsN 2 Lampung Selatan, peserta didik masih kesulitan dalam mengerjakan soal pemahaman konsep matematis. Dalam melakukan penelitian ini digunakan 3 kelas dan berjumlah 90

¹⁰“Olah Data Pra-Penelitian MTsN 2 Lampung Selatan,”.

peserta didik, dimana terdapat 67 yang masih belum bisa mengerjakan soal tes kemampuan pemahaman konsep matematis dengan baik sehingga mendapat nilai rendah, dan ada pula 23 peserta didik yang mampu mengerjakan soal tes kemampuan pemahaman konsep dengan baik dan mendapatkan nilai lebih dari 70. Penelitian yang dilakukan di sekolah MTsN 2 Lampung Selatan menggunakan materi statistika dan sebanyak 5 soal essay. Dari uraian hasil di atas yang telah dijelaskan dapat di simpulkan bahwasannya masih rendahnya pemahaman konsep matematis pada peserta didik.

Adapun hasil wawancara yang menyatakan bahwa pemahaman konsep matematis peserta didik masih rendah dapat kita lihat dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Al Husna, S.Pd selaku guru bidang study Matematika di MTsN 2 Lampung Selatan sebagai berikut :

Tabel 1.2
Data Hasil Wawancara
Kemampuan Pemahaman Konsep Pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan oleh pendidik untuk pengajaran peserta didik dikelas ?	K-13
2.	Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap pelajaran statistika ?	Sangat antusias dan semangat, banyak anak-anak yang bertanya
3.	Dalam pembelajaran statistika selama ini, model atau metode apa saja yang biasa ibu gunakan ?	Model pembelajaran konvensional
4.	Bagaimana pendekatan pembelajaran yang pendidik terapkan kepada peserta didik ?	Pendekatan konvensional yang metodenya berpusat pada guru (teacher centered)
5.	Apakah ada kendala pada saat pembelajaran	Ada, ada beberapa anak yang masih kesulitan

	dengan pendekatan yang ibu terapkan ?	membaca data
6.	Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan sistem pembelajaran yang pendidik terapkan ?	Kurang memuaskan, masih perlu diadakan remedial
7.	Apa saja bahan ajar yang sudah ibu gunakan dalam proses pembelajaran statistika ?	Buku matematika SMP/MTS, lembar kerja siswa (LKS), lingkungan sekitar (mencatat data dari desa atau sekolah)
8.	Adakah faktor yang menyebabkan peserta didik tidak memahami materi pembelajaran statistika ?	Ada, metode pembelajaran kurang bervariasi karena bahan ajar yang digunakan masih sedikit
9.	Bagaimana rasa kepercayaan dan keyakinan diri peserta didik dalam setiap pembelajaran statistika ?	Masih kurang, sehingga perlu pembelajaran yang lebih mendalam
10.	Apa rencana pendidik kedepannya untuk memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi statistika ?	Perlu menggunakan model dan strategi yang lebih bervariasi supaya hasilnya bisa baik

Berdasarkan hasil wawancara di atas yang telah dilakukan dengan Ibu Al Husna, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran matematika di MTsN 2 Lampung Selatan pada hari Rabu tanggal 19 Agustus 2020, beliau mengatakan bahwa memang betul pemahaman konsep matematis peserta didik di sekolah masih rendah yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, salah satunya karena model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas

terlalu monoton, kurang menarik dan tidak efektif. Selain itu ada beberapa anak yang kesulitan membaca data pada pelajaran statistika dan banyak pula peserta didik yang selalu berasumsi bahwa pelajaran matematika itu sulit, model pembelajaran yang digunakan hanya model pembelajaran konvensional, dan kurang bervariasi metode pembelajaran yang digunakan karena bahan ajar yang digunakan hanya buku matematika SMP/MTs, lembar kerja siswa (LKS), dan juga menggunakan lingkungan sekitar sebagai objek, maka dari itu dibutuhkan bahan ajar yang dapat lebih menarik minat peserta didik untuk mempelajari matematika seperti bahan ajar gamifikasi.

Model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Dimana model pembelajaran *SSCS* mempunyai 4 langkah kegiatan yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu *Search* (mencari suatu masalah), kemudian *Solve* (merencanakan penyelesaian), lalu *Create* (membuat penyelesaian) dan yang terakhir *Share* (mendiskusikan).¹¹ Dan untuk lebih memaksimalkan pemahaman konsep matematis peserta didik penulis menggunakan bahan ajar gamifikasi, bahan ajar gamifikasi merupakan model pembelajaran yang mana di dalamnya menggunakan unsur game atau video game dalam konteks *nongame*.¹² Tujuan dari gamifikasi adalah untuk memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam pembelajaran karena menghadirkan perasaan enjoy. Bahan ajar gamifikasi juga memiliki beberapa kelebihan yaitu, kegiatan pembelajaran lebih terasa menyenangkan dan santai, dapat memotivasi peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran, menjadikan peserta didik lebih fokus dalam proses

¹¹Irwan, "Pengaruh Pendekatan Problem Solving Model Search, Solve, Create, And Share SSCS Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Matematika Suatu Kajian Eksperimen Pada Jurusan Matematika Fmipa Universitas Negeri Padang Unp," *Jurnal Penelitian-Pendidikan* Vol. 12. No. 1 (2011): h. 4.

¹²Aini Rembulan Rizky Wahyu Yunian Putra, "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Kelas VIII," *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* Vol. 3 No.2 (2018).

berlangsungnya pembelajaran, dan memberi peluang peserta didik untuk bereksplorasi, berkompetisi, dan berprestasi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran *SSCS* Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi”.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi berbagai bentuk permasalahan yang terjadi antara lain sebagai berikut :

- a. Kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik masih rendah.
- b. Kurangnya ketertarikan peserta didik dalam belajar matematika menggunakan buku cetak.
- c. Model pembelajaran yang digunakan pendidik hanya model pembelajaran konvensional.

2. Batasan Masalah

“Untuk menghindari luasnya masalah yang akan di bahas penelitian ini dibatasi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui model pembelajaran *Sscs* menggunakan bahan ajar gamifikasi”

D. Rumusan Masalah

“Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* menggunakan bahan ajar gamifikasi?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan dilakukannya penelitian ini adalah “untuk mengetahui apakah ada perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* menggunakan bahan ajar gamifikasi dengan model pembelajaran konvensional sebelumnya”.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran dalam menerapkan model pembelajaran yang akan datang serta dapat dijadikan bahan pertimbangan, pembandingan atau rujukan bagi peneliti ketika menjadi pendidik agar dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih baik dalam upaya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

2. Manfaat bagi pendidik

Bagi seorang pendidik dan calon pendidik diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk menentukan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika, dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai wawasan tambahan bagi para pendidik tentang adanya pengaruh model pembelajaran *SSCS* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

3. Manfaat bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dalam pembelajaran matematika.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Obyek Penelitian

Obyek dalam penelitian ini adalah Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran *SSCS*.

2. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTsN 2 Lampung Selatan.

3. Wilayah Penelitian

Penelitian akan dilakukan di sekolah MTsN 2 Lampung Selatan.

4. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan pada peserta didik kelas VIII MTsN 2 Lampung Selatan semester genap tahun ajaran 2020/2021.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan yang membuat peneliti ingin meneliti “penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis, yaitu diantaranya :

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Aini Rembulan dengan judul “pengembangan bahan ajar gamifikasi pada materi statistika peserta didik SMP”¹³ dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar gamifikasi peserta didik lebih tertarik dan lebih memahami cara membaca data dan grafik serta memecahkan masalah yang ada melalui pemahaman konsep yang diketahui dibandingkan dengan peserta didik yang tidak mendapatkan pembelajaran menggunakan bahan ajar gamifikasi. Persamaan judul penelitian saya dengan judul penelitian yang telah dilakukan oleh Aini Rembulan terletak pada bahan ajar yang saya gunakan dan terapkan di sekolah menggunakan bahan ajar yang telah beliau kembangkan. Perbedaan judul penelitian saya dengan judul penelitian Aini Rembulan yaitu bahwasannya penelitian yang dilakukan oleh Aini Rembulan merupakan pengembangan tentang bahan ajar gamifikasi sedangkan pada judul penelitian saya merupakan penerapan akan bahan ajar gamifikasi tersebut.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sartika dengan judul “pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) terhadap pemahaman konsep matematis

¹³Aini Rembulan, “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Siswa SMP,” *UIN Raden Intan Lampung*, Tahun 2018.

ditinjau dari kecerdasan logis matematis peserta didik SMP negeri 3 natar lampung selatan”¹⁴ terdapat pengaruh terhadap peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS), kecerdasan logis peserta didik semakin tinggi terhadap pemahaman konsep setelah diterapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dibandingkan dengan peserta didik yang tidak mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) kecerdasan logis nya masih sedang. Persamaan judul penelitian saya dengan judul penelitian Sartika terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Perbedaan penelitian saya dengan Sartika terletak pada bahan ajar yang saya gunakan, dalam judul penelitian saya menggunakan bahan ajar gamifikasi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi yang akan saya sampaikan saat penelitian sedangkan pada penelitian Sartika tidak menggunakan bahan ajar gamifikasi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Devi Wulandari dengan judul “pengaruh strategi pembelajaran *Predict Discuss Explain Observe Discuss Explain* (PDEODE) berbantuan bahan ajar gamifikasi pada materi peluang terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik SMP”¹⁵ hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik terhadap materi peluang semakin mudah dipahami melalui bantuan bahan ajar gamifikasi sehingga kemampuan pemahaman terhadap suatu konsep materi peluang semakin tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak mendapatkan pembelajaran dengan bantuan bahan ajar

¹⁴Sartika, “Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Kecerdasan Logis Matematis Peserta Didik SMP Negeri 3 Natar Lampung Selatan,” *UIN Raden Intan Lampung*, Tahun 2020.

¹⁵Devi Wulandari, “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Predict Discuss Explain Observe Discus Explain* (PDEODE) Berbantuan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Peluang Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP,” *UIN Raden Intan Lampung*, Tahun 2019.

gamifikasi. Persamaan judul penelitian saya dengan judul penelitian yang telah dilakukan oleh Devi Wulandari terletak pada bahan ajar gamifikasi yang digunakan. Perbedaan penelitian saya dengan Devi Wulandari terletak pada model pembelajaran yang saya gunakan dalam penelitian.

I. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

Dalam bab ini berisi tentang teori-teori tentang kemampuan pemahaman konsep matematis, model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS), bahan ajar gamifikasi, model konvensional, kerangka berpikir serta hipotesis tentang penelitian yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini membahas tentang waktu dan tempat dimana akan dilaksanakannya suatu penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, uji validitas dan reabilitas data serta teknik pengumpulan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan deskripsi hasil data penelitian yang telah dilakukan dan membahas hasil penelitian yang telah dianalisis.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan analisis yang telah didapatkan serta berisi rekomendasi.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Teori Yang Digunakan

1. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman konsep merupakan salah satu dari aspek penilaian yang ada dalam pembelajaran matematika. Adanya aspek penilaian pemahaman konsep bertujuan untuk mengetahui sampai mana batas kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerima konsep-konsep dasar matematika yang sudah dipelajari.

Kemampuan pemahaman konsep adalah tujuan penting dalam pembelajaran matematika. Menurut kurikulum 2013, pemahaman konsep adalah hal yang sangat penting yang harus dikuasai oleh peserta didik. Terdapat banyak kompetensi dasar yang terdapat dalam permendikbud nomor 24 tahun 2016 yang menekankan akan pentingnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dan terhadap materi matematika. Tujuan pertama pembelajaran matematika menurut Depdiknas (Permendiknas No. 22 tahun 2006) yaitu paham terhadap konsep matematika, dapat menjelaskan keterkaitan antar konsep dan menerapkan konsep secara fleksibel, tepat, dan efektif dalam menyelesaikan suatu pemecahan masalah.¹⁶

Pemahaman juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menangkap suatu makna dari sebuah konsep. Menurut Skemp pemahaman terbagi menjadi dua jenis, yaitu pemahaman relasional dan pemahaman instrumental.¹⁷ Sedangkan menurut Polya dalam buku Asep Jihad mengatakan bahwa pemahaman dibagi menjadi empat, yaitu

¹⁶Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi.

¹⁷Richard Skemp, "Relational Understanding and Instrumental Understanding. Mathematics Teaching," 12 (2) (Journal Mathematics Teaching in the Middle School, 2006), h. 88-89.

pemahaman induktif, pemahaman intuitif, pemahaman mekanikal dan pemahaman rasional.¹⁸

Konsep adalah suatu gambaran yang dapat membantu kita dalam memahami suatu hal yang ada di lingkungan sekitar kita dalam kehidupan sehari-hari. Konsep juga bisa kita artikan sebagai rancangan, oleh sebab itu dalam kehidupan sehari-hari kita diharuskan untuk memiliki konsep. Karena dengan adanya konsep yang dimiliki kita akan lebih mudah untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dengan baik dan benar.

Kemampuan pemahaman matematis adalah kemampuan memahami suatu ide-ide matematika dalam memecahkan suatu masalah. Salah satu aspek kemampuan pemahaman matematis adalah pemahaman konsep. Indikator – indikator pemahaman konsep menurut Peraturan Dirjen Dikdasmen Depdiknas Nomor 506/C/Kep/PP/2004 sebagai berikut :¹⁹

- a. Menyatakan ulang sebuah konsep matematika.
- b. Mengelompokkan objek menurut sifat tertentu yang sesuai dengan konsep matematika.
- c. Memberikan contoh yang berbeda dengan contoh yang ada pada konsep matematika.
- d. Mengembangkan suatu syarat-syarat cukup dalam suatu konsep.
- e. Memilih prosedur atau operasi hitung tertentu dalam mengerjakan soal matematika.
- f. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
- g. Menggunakan langkah-langkah perhitungan tertentu dalam pemecahan masalah.

¹⁸Asep Jihad, “Pengembangan Kurikulum Matematika” (Yogyakarta : Multi Presindo, 2008).

¹⁹“Peraturan Dirjen Dikdasmen Depdiknas Nomor 506/C/Kep/PP/2004 Sebagai Berikut”.

Tabel 2.1²⁰
Pedoman Penskoran Pemahaman Konsep Matematis

NO	Indikator Pemahaman Konsep Matematis	Respon Peserta Didik terhadap Soal	Skor
1.	Menyatakan ulang sebuah konsep matematika	Peserta didik tidak memberikan jawaban	0
		Peserta didik menuliskan jawaban menggunakan langkah yang tepat namun	1
		Peserta didik memberikan jawaban tetapi tidak semua jawaban benar	2
		Peserta didik memberikan jawaban benar tapi tidak disertai alasan.	3
		Peserta didik memberikan jawaban benar dan alasan yang tepat.	4
2.	Memberikan contoh yang berbeda dengan contoh yang ada pada konsep matematika	Peserta didik tidak memberikan jawaban	0
		Peserta didik menuliskan jawaban menggunakan langkah yang tepat namun	1
		Peserta didik memberikan jawaban tetapi tidak semua jawaban	2

²⁰Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : Rajawali Pers, 2011).

		benar	
		Peserta didik memberikan jawaban benar tapi tidak disertai alasan.	3
		Peserta didik emberikan jawaban benar dan alasan yang tepat.	4
3.	Memilih prosedur atau operasi hitung tertentu dalam mengerjakan soal matematika	Peserta didik tidak memberikan jawaban	0
		Peserta didik menuliskan jawaban menggunakan langkah yang tepat namun	1
		Peserta didik memberikan jawaban tetapi tidak semua jawaban benar	2
		Peserta didik memberikan jawaban benar tapi tidak disertai alasan.	3
		Peserta didik emberikan jawaban benar dan alasan yang tepat.	4
4.	Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis	Peserta didik tidak memberikan jawaban	0
		Peserta didik menuliskan jawaban menggunakan langkah yang tepat namun	1
		Peserta didik memberikan jawaban tetapi tidak	2

		semua jawaban benar	
		Peserta didik memberikan jawaban benar tapi tidak disertai alasan.	3
		Peserta didik emberikan jawaban benar dan alasan yang tepat.	4
5.	Menggunakan langkah-langkah perhitungan tertentu dalam pemecahan masalah	Peserta didik tidak memberikan jawaban	0
		Peserta didik menuliskan jawaban menggunakan langkah yang tepat namun	1
		Peserta didik memberikan jawaban tetapi tidak semua jawaban benar	2
		Peserta didik memberikan jawaban benar tapi tidak disertai alasan.	3
		Peserta didik emberikan jawaban benar dan alasan yang tepat.	4
6.	Mengelompokkan objek menurut sifat tertentu yang sesuai dengan konsep matematika	Peserta didik tidak memberikan jawaban	0
		Peserta didik menuliskan jawaban menggunakan langkah yang tepat namun	1
		Peserta didik memberikan	2

		jawaban tetapi tidak semua jawaban benar	
		Peserta didik memberikan jawaban benar tapi tidak disertai alasan.	3
		Peserta didik emberikan jawaban benar dan alasan yang tepat.	4
7.	Mengembangkan suatu syarat-syarat cukup dalam suatu konsep	Peserta didik tidak memberikan jawaban	0
		Peserta didik menuliskan jawaban menggunakan langkah yang tepat namun	1
		Peserta didik memberikan jawaban tetapi tidak semua jawaban benar	2
		Peserta didik memberikan jawaban benar tapi tidak disertai alasan.	3
		Peserta didik emberikan jawaban benar dan alasan yang tepat.	4

Perhitungan Nilai Akhir:

$$\text{Nilain Akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Model Pembelajaran

Model adalah suatu pola yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan belajar mengajar. Menurut Kemp dalam

Rusman model pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan melalui interaksi guru dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran demi untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang efektif serta efisien.²¹

Dalam tercapainya suatu tujuan pembelajaran pasti dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu faktor yang mempengaruhinya ialah ketepatan dalam memilih suatu model pembelajaran yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Karena model pembelajaran bisa dijadikan sebagai suatu pilihan, maksudnya para pendidik diperbolehkan untuk memilih model pembelajaran yang seperti apa yang ingin digunakan yang sesuai dan efisien agar tercapainya suatu tujuan pendidikannya. Dalam menentukan model pembelajaran apa yang ingin digunakan ada beberapa hal penting yang harus dipertimbangkan oleh pendidik, yaitu²²

- a. Pertimbangan terhadap suatu tujuan yang ingin dicapai.
- b. Pertimbangan terhadap bahan ajar dan materi yang sehubungan dengan tujuan pembelajaran.
- c. Pertimbangan suatu sudut pandang peserta didik.
- d. Pertimbangan yang lainnya yang tidak bersifat teknis.

3. Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS)

a. Pengertian Model Pembelajaran SSCS

Model pembelajaran SSCS adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Model pembelajaran SSCS juga dapat digunakan untuk mendorong peserta didik untuk lebih mengasah

²¹Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta : Rajawali Pers, 2011). hal 132

²²Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta : Rajawali Pers, 2014). hal 133-134

kemampuan pemecahan masalah yang ada.²³ Model pembelajaran SSCS juga merupakan salah satu model pembelajaran dimana peserta didik ditekankan untuk dapat lebih mengasah kemampuan menyelesaikan masalah dan memiliki keterampilan berpikir yang lebih baik untuk membangun keterampilan berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah.²⁴

Menurut Baroto, model pembelajaran SSCS ialah salah satu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan *problem solving*, yang dirancang khusus guna untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.²⁵ Jadi dapat disimpulkan bahwasannya model pembelajaran SSCS merupakan suatu model pembelajaran yang bisa membantu guru untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik, dimana dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik dituntut untuk dapat berperan aktif dalam menemukan masalah serta memecahkan masalah dan mencari sebuah solusi dari permasalahan tersebut, sedangkan guru hanya menjadi fasilitator yang baik di dalam kelas. Model pembelajaran SSCS memiliki langkah-langkah dalam penyelesaian masalah yang pertama mencari suatu masalah (*search*), merencanakan penyelesaian masalah (*solve*), membuat penyelesaian (*create*), dan yang terakhir mendiskusikan penyelesaian yang diperoleh (*share*).²⁶

²³Nurlaili Tri Rahmawati, Iwan Junaedi, and Ary Woro Kurniasih, "Keefektifan Model Pembelajaran Sscs Berbantuan Kartu Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa," 2013, h.6.

²⁴Burhanudin Milama, Evi Sapinatul Bahriah, and Amaliyyah Mahmudah, "The Effect of Search, Solve, Create, And Share (SSCS) Learning Model towards Student's Critical Thinking Skills," Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA 3, no. 2 (November 30, 2017): 112, <https://doi.org/10.30870/jppi.v3i2.2574>.

²⁵Budi Wibowo, "Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Sscs (Search, Solve, Create And Share) Dan Model Pq4r (Preview, Questions, Read, Reflect, Recite, And Review) Ditinjau Dari Motivasi Belajar Dan Tingkat Berfikir Abstrak Siswa." *Inkuiri*, Vol.5, No. 3 (2016): h.8.

²⁶"Pengaruh Pendekatan Problem Solving Model Search, Solve, Create, And Share SSCS Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS)

Langkah-langkah model pembelajaran SSCS ialah sebagai berikut :

1) *Search* (mencari suatu masalah)

Pada langkah ini peserta didik dapat menyelidiki suatu masalah yang terdapat pada soal yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik dapat mengeluarkan ide-ide untuk merangkum masalah yang ditanyakan dalam sebuah soal.

2) *Solve* (merencanakan penyelesaian)

Pada langkah ini peserta didik diminta untuk merencanakan dan merumuskan sebuah solusi yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah. Pada tahapan ini peserta didik dapat menuangkan kemampuan pemahaman konsep yang dimiliki untuk dapat dihubungkan dengan solusi yang sudah direncanakan.

3) *Create* (membuat penyelesaian)

Pada langkah ini peserta didik mulai membuat atau menuliskan sebuah penyelesaian yang telah direncanakan pada langkah sebelumnya. Pada tahap ini peserta didik akan menuliskan hasil penyelesaiannya dengan semenarik dan sebaik mungkin.

4) *Share* (mendiskusikan)

Pada langkah terakhir ini peserta didik diarahkan untuk berdiskusi antar teman sekelompoknya bahkan bisa juga dengan kelompok lainnya untuk dapat bersama-sama menyimpulkan suatu solusi untuk setiap permasalahan yang telah dibuat. Penyampaian hasil diskusi ini bisa berbentuk sebuah laporan atau rangkuman kecil yang telah dibuat peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, sintak langkah-langkah model pembelajaran SSCS ialah sebagai berikut :

Tabel 2.2
Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS)

Tahap	Pelaksanaan
<i>Search</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi soal untuk dipahami. 2. Peserta didik membaca dan memahami soal yang sudah diberikan guru. 3. Setelah membaca dan memahami peserta didik membuat pertanyaan singkat atas permasalahan yang ada. 4. Peserta didik mencari sumber tentang permasalahan yang akan ditanyakan.
<i>solve</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik merumuskan suatu permasalahan yang ada untuk dicari solusinya. 2. Peserta didik bersama sama dengan kelompoknya berpikir untuk mencari solusi. 3. Peserta didik mengumpulkan hasil ide pemikiran yang telah didapat. 4. Peserta didik menulis pertanyaan yang akan dicari solusinya.
<i>Create</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memilih solusi yang akan dipakai. 2. Peserta didik membuat solusi yang telah dirumuskan. 3. Peserta didik menuliskan hasil solusi yang dibuat semenarik dan sebaik mungkin.
<i>Share</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendiskusikan hasil pengerjaan yang telah dibuat sebelum di presentasikan. 2. Peserta didik mempresentasikan hasil pengerjaannya dengan teman sekelompoknya. 3. Peserta didik menerima pertanyaan, masukan, dan saran oleh kelompok yang

	<p>lainnya.</p> <p>4. Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah diberikan kelompok lain, dan menyimpulkan hasil akhir dari permasalahan yang telah dibuat.</p>
--	---

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran SSCS

1) Kelebihan model pembelajaran SSCS

- a. Pada model pembelajaran ini peserta didik ikut dilibatkan dalam mencari suatu masalah, membuat pertanyaan menarik, serta menyelesaikan suatu masalah dengan sebuah solusi yang didapatkan.
- b. Peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam kemampuan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir yang lebih tinggi baik dalam menggunakan aplikasi maupun tidak.
- c. Peserta didik dapat mengembangkan ilmu yang didapatkan dengan menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi baik dalam satu bidang maupun dalam bidang yang lainnya.

2) Kekurangan model pembelajaran SSCS, yaitu :

Pada model pembelajaran ini kemampuan pemahaman konsep matematis yang digunakan sangatlah tinggi, bahkan kemampuan berpikir yang tinggi juga sangat dibutuhkan pada model pembelajaran ini. Oleh sebab itu terkadang membuat peserta didik merasa bingung dan kesulitan dalam mencari solusi dengan cara eksperimen yang mereka buat sendiri.²⁷

4. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bahan atau materi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dirancang dan ditulis secara sistematis untuk dipakai oleh guru maupun peserta didik pada

²⁷Syaputra Meky, "Penerapan Model SSCS (Search, Solve, Create, Share) Dengan Metode Eksperimen Pada Konsep Fluida Statis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI IPA SMA N 4 Kota Bengkulu," (*Universitas Bengkulu*, 2014), h. 10-11.

saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Bahan ajar juga merupakan salah satu sarana atau alat pembelajaran yang didalamnya terdapat materi, metode, batasan, serta cara mengevaluasi yang dibuat secara sistematis dan dirancang semenarik mungkin dengan bahasa yang mudah dipahami agar peserta didik tidak jenuh dan dapat dengan mudah memahami isi dari bahan ajar tersebut, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas maka bahan ajar memiliki unsur-unsur yang harus diketahui oleh pendidik, yaitu :²⁸

- a. Judul, MP, SK, indikator, tempat.
- b. Petunjuk pembelajaran.
- c. Kompetensi yang akan dicapai.
- d. Informasi pendukung.
- e. Latihan-latihan soal.
- f. Petunjuk pengerjaan.
- g. Evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas menurut fungsi dan kegunaannya, bahan ajar telah dikelompokkan yang terbagi menjadi 4 kelompok, yaitu :²⁹

1. Bahan ajar cetak, contohnya buku, modul, buku panduan belajar peserta didik, buku kerja peserta didik, Koran, majalah, brosur dan lain-lain.
2. Bahan ajar teknologi, contohnya siaran televisi, siaran radio, video interaktif, kaset, computer dan lain lain.
3. Bahan ajar pandang dengar (*visual auditif*), contohnya film.
4. Bahan ajar interaksi jarak jauh, contohnya telepon dan *video conferencing*.

²⁸Edi Wibowo, "Pengembangan Bahan Ajar E-Model Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisof Flipbook Maker," (*PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung*, 2018).

²⁹Meilan Arsanti, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA," n.d.

5. Bahan Ajar Gamifikasi

Gamifikasi merupakan model pembelajaran yang mana di dalamnya menggunakan unsur game atau video game dalam konteks *nongame*. Bahan ajar gamifikasi merupakan bahan ajar yang di dalam materi pembelajarannya disajikan dalam bentuk gambar, terdapat pertanyaan dan percakapan tentang suatu gambar tersebut yang menceritakan suatu masalah yang terdapat pada gambar tersebut yang harus diselesaikan sebagai materi pembelajaran.³⁰ Tujuan dari gamifikasi adalah untuk memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam pembelajaran karena menghadirkan perasaan enjoy. Selain itu gamifikasi juga bertujuan untuk menghadirkan hal-hal yang menarik yang merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kecerdasan psikomotorik anak dan untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam pembelajaran matematika.

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penerapan gamifikasi yaitu :³¹

- a. Mengetahui tujuan dari suatu pembelajaran.
- b. Menentukan ide besar yang akan digunakan.
- c. Membuat skenario permainan.
- d. Membuat rancangan aktivitas belajar.
- e. Membentuk beberapa kelompok.
- f. Menerapkan permainan.

Setelah mengetahui langkah-langkah yang digunakan dalam penerapan gamifikasi Model pembelajaran gamifikasi juga memiliki beberapa kelebihan, diantaranya :

- a. Kegiatan pembelajaran lebih terasa menyenangkan dan santai.
- b. Dapat memotivasi peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

³⁰Aini Rembulan, Rizky Wahyu Yunian Putra, "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Kelas VIII," *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* Vol. 3 No.2 (2018).

³¹Heni Jusuf-Universitas Nasional, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICom* Vol. 4, no. 3 (2016): h. 2-3.

- c. Menjadikan peserta didik lebih fokus dalam proses berlangsungnya pembelajaran.
- d. Memberi peluang peserta didik untuk bereksplorasi, berkompetisi, dan berprestasi.

6. Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional atau yang lebih dikenal dengan metode ceramah adalah model pembelajaran yang mana dalam kegiatan belajar mengajar guru hanya menjelaskan dan peserta didik mendengarkan dan mencatat apa yang guru mereka sampaikan. Dalam model pembelajaran konvensional guru lebih dominan aktif dibandingkan peserta didik. Dengan adanya sistem pembelajaran yang seperti ini akan membuat peserta didik menjadi lebih pasif dan malu untuk bertanya kepada guru tentang apa yang belum dimengerti, mungkin hanya beberapa peserta didik yang paham dan mengerti yang akan terlihat aktif di kelas. Sedangkan untuk peserta didik yang memiliki kemampuan pemahamannya rendah model ini akan membuat mereka lebih sulit dikarenakan pada model ini peserta didik lebih dituntut untuk paham dan mengerti secara individual yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Menurut P.R. Wallace model pembelajaran bisa dikatakan konvensional jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut :³²

- a. Peran guru lebih diutamakan untuk menjadi contoh murid-muridnya.
- b. Kemungkinan untuk memberi perhatian pada peserta didik bahkan pada minat peserta didik sangat kecil.
- c. Pembelajaran di sekolah lebih tertuju pada sebuah teori bukan tertuju untuk meningkatkan kompetensi peserta didik.
- d. Peserta didik dituntut untuk memahami materi yang telah disampaikan demi ketercapaian sebuah tujuan pembelajaran, tanpa memperhatikan kesulitan peserta

³²Sunarto, "Pembelajaran Konvensional Banyak Dikritik, Namun Paling Disukai" (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), 15.

didik bahkan pengembangan potensi peserta didik diabaikan.

B. Kerangka Berpikir

Menurut sugiyono, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang teori yang berkaitan dengan berbagai macam faktor yang ada yang lebih dulu telah dirumuskan menjadi suatu masalah yang penting.³³ Pada penelitian ini terdapat variable yaitu variable bebas (X) dan variable terikat (Y), dimana terdapat variabel bebas (X) yang terdiri dari variable bebas yaitu Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi (X) dan Pemahaman Konsep Matematis sebagai variable terikat (Y).

Pada gambar di bawah menunjukkan hubungan antara variable bebas dan variable terikat



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

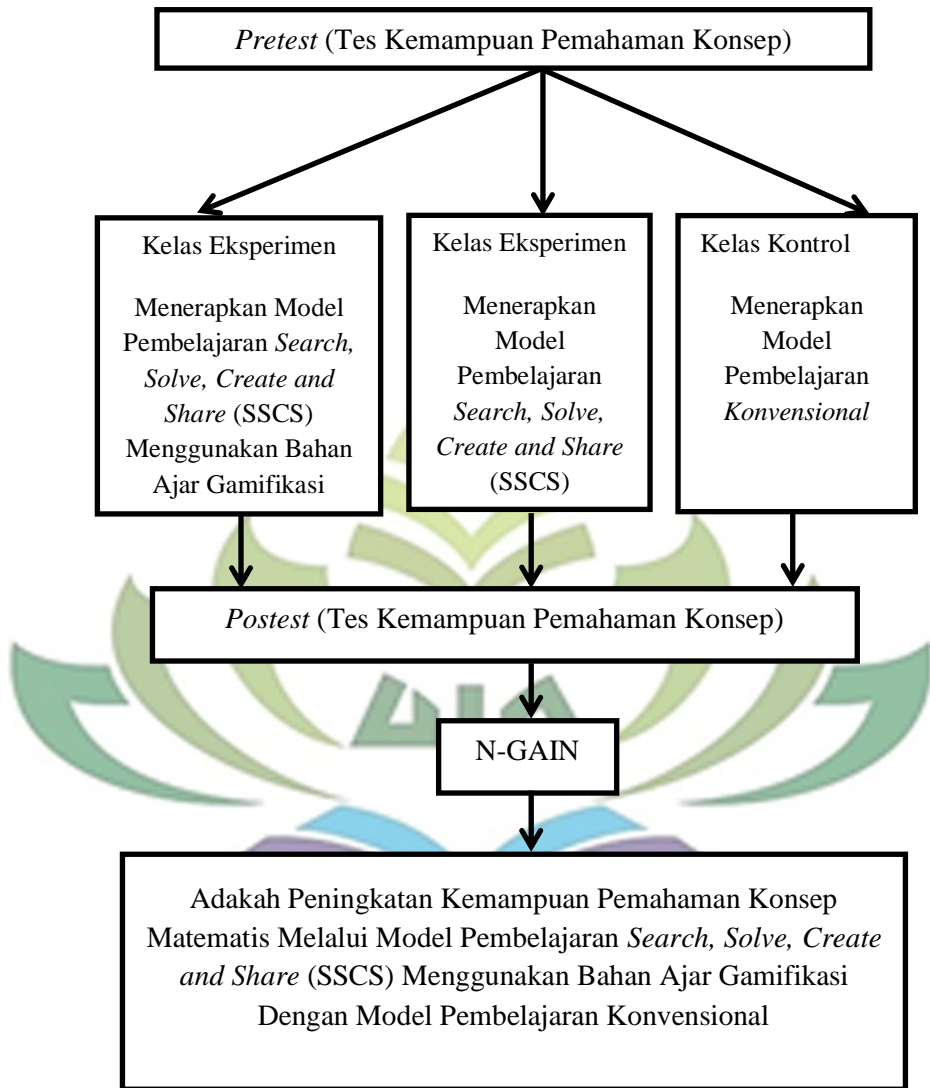
Keterangan :

X : Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi

Y : Pemahaman Konsep Matematis

Kerangka berpikir pada penelitian ini digambarkan dalam bentuk gambar, yaitu:

³³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 25 ed (Bandung : ALFABETA, 2017). h.91



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

C. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan sementara mengenai suatu kebenaran yang berkenaan dengan hubungan 2 variabel atau lebih. Dimana peneliti diuji kemampuannya untuk menebak secara logis dan secara ilmiah tentang suatu pemecahan masalah

yang ada. Jawaban dari suatu pemecahan masalah yang telah ada inilah yang disebut hipotesis.³⁴ Hipotesis pada penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* menggunakan bahan ajar gamifikasi”.

1. Hipotesis Penelitian

Pengajuan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* menggunakan bahan ajar gamifikasi”.

2. Hipotesis Statistik

$H_0 : \mu_1 = \mu_2 = \mu_3$ (tidak adanya pengaruh rata-rata peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* dengan menggunakan bahan ajar gamifikasi dengan rata-rata peningkatan pemahaman konsep matematis menggunakan pembelajaran konvensional).

$H_1 : \exists \mu_i \neq \mu_j$ untuk $i \neq j$ Terdapat pengaruh peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* menggunakan bahan ajar gamifikasi.

Dimana,

$\mu_i = \mu_1, \mu_2, \mu_3$ (dimana μ_1 merupakan kelas eksperimen 1 yang menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* menggunakan bahan ajar gamifikasi, μ_2 merupakan kelas eksperimen 2 yang menerapkan model pembelajaran

³⁴Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010). h.45.

Search, Solve, Create and Share (SSCS), μ_3 merupakan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional)

$\mu_j = \mu_1, \mu_2, \mu_3$ (dimana μ_1 merupakan kelas eksperimen 1 yang menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi, μ_2 merupakan kelas eksperimen 2 yang menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS), μ_3 merupakan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional)



DAFTAR RUJUKAN

1-8, Al-Ghasyiyah. *Al-Qur'an Tafsir Perkataan Al-Ihsan*

3, Al-Fajr. *Al-Qur'an Tafsir Perkataan Al-Ihsan*.

Abdurahmant Fathoni, Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi (Jakarta : Rineka Cipta,2011).

Achi Rinaldi &, Hery Susanto, Novalia. “Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika.” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 6, No. 2 (2015): hal 203-217.

Anwar Sanusi. *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Selemba Empat, 2011.

Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta, 2010.

Arsanti, Meilan. “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA.”.

Budiyono. *Statistik Untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press, 2015.

Dinda Pratiwi, Dona. “Pembelajaran Learning Cycle 5e Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.” *IAIN Raden Intan Lampung* No. 2 Vol. 7 (2016): Hal 191-202.

Djam'an Satori, Metodologi Penilitan Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2014).

Dona Dinda Pratiwi &, Ramadhani Dewi Purwanti, Achi Rinaldi. “Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Geogebra Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif.”

Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 7, No. 1 (2016): hal 115-122.

Endang Mulyati Ningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2014).

Harun Rasyid. *Penelitian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima, 2007.

Hoiriyah, Diyah. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa." *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains* 7, no. 01 (June 30, 2019): 123. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v7i01.1669>.

Irwan. "Pengaruh Pendekatan Problem Solving Model Search, Solve, Create, And Share SSCS Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Matematika Suatu Kajian Eksperimen Pada Jurusan Matematika Fmipa Universitas Negeri Padang Unp." *Jurnal Penelitian-Pendidikan* Vol. 12. No. 1 (2011): h. 4.

Jihad, Asep. "Pengembangan Kurikulum Matematika." Yogyakarta : Multi Presindo, 2008.

Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICom* Vol. 4, no. 3 (2016): h. 2-3.

Maunah, Binti. "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa." *Jurnal Pendidikan Karakter*, no. 1 (April 20, 2016). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.8615>.

Meky, Syaputra. "Penerapan Model SSCS (Search, Solve, Create, Share) Dengan Metode Eksperimen Pada Konsep Fluida Statis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI IPA SMA N 4 Kota Bengkulu." *Universitas Bengkulu*, 2014, h. 10-11.

Milama, Burhanudin, Evi Sapinatul Bahriah, and Amaliyyah Mahmudah. "The Effect of Search, Solve, Create, And Share

(SSCS) Learning Model towards Student's Critical Thinking Skills." *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA* 3, no. 2 (November 30, 2017): 112. <https://doi.org/10.30870/jppi.v3i2.2574>.

Novalia dan M.Syazali. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Rahaja, 2013.

"Olah Data Pra-Penelitian MTsN 2 Lampung Selatan,".

"Peraturan Dirjen Dikdasmen Depdiknas Nomor 506/C/Kep/PP/2004 Sebagai Berikut,".

"Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi,".

Purwasih, Ratni, and M Pd. "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Dan Self Confidence Siswa Mts Di Kota Cimahi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing" 9 (2015): 10.

Rahmawati, Nurlaili Tri, Iwan Junaedi, and Ary Woro Kurniasih. "Keefektifan Model Pembelajaran Sscs Berbantuan Kartu Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa," 2013, 6.

Rembulan, Aini. "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Siswa SMP." *UIN Raden Intan Lampung*, Tahun 2018.

Riduwan. *Belajar Mudah Untuk Guru-Karyawan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Riduwan, Belajar Mudah Untuk Guru-Karyawan Peneliti Pemula (Bandung: Alfabeta,2012).

Rizky Wahyu Yunian Putra, Aini Rembulan. "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Kelas VIII." *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* Vol. 3 No.2 (2018).

- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers, 2011.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers, 2014.
- Sartika. “Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (SSCS) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Kecerdasan Logis Matematis Peserta Didik SMP Negeri 3 Natar Lampung Selatan.” *UIN Raden Intan Lampung*, Tahun 2020.
- Skemp, Richard. “Relational Understanding and Instrumental Understanding. *Mathematics Teaching*,” 12 (2)., h. 88-89. *Journal Mathematics Teaching in the Middle School*, 2006.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers, 2011.
- Sudjana. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, 2005.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 25 ed. Bandung : ALFABETA, 2017.
- Sunarto. “Pembelajaran Konvensional Banyak Dikritik, Namun Paling Disukai,” 15. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009.
- Wibowo, Budi. “Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Sscs (Search, Solve, Create And Share) Dan Model Pq4r (Preview, Questions, Read, Reflect, Recite, And Review) Ditinjau Dari Motivasi Belajar Dan Tingkat Berfikir Abstrak Siswa” 5, no. 3 (2016): 8.
- Wibowo, Edi. “Pengembangan Bahan Ajar E-Model Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisof Flipbook Maker.” (*PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung*, 2018.
- Wulandari, Devi. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Predict Discuss Explain Observe Discus Explain (PDEODE) Berbantuan

Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Peluang Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP.”
UIN Raden Intan Lampung, Tahun 2019.

